**pacManHareketEt Fonksiyonu Akış Diyagramı Ve Sözde Kodu**

**sutunKontrol** ; Pacmanin ilerleyeceği yeri kontrol etmek için kullandığımız sutun değişkeni.

**SutunYonundekiHareket** ; Pacmanin gideceği yönü sütun için belirler.(inputaGoreIslemYap fonksiyonunda ayarlanıyor.)

**satırKontrol** ; Pacmanin ilerleyeceği yeri kontrol etmek için kullandığımız satır değişkeni.

**SatirYonundekiHareket** ; Pacmanin gideceği yönü satır için belirler.(inputaGoreIslemYap fonksiyonunda ayarlanıyor.)

**yemKontrol** ; Harita üzerinde yem olup olmadığının kontrolü için kullanıyoruz.

1.BAŞLA.

2. Pacmanin harita üzerinde bulunduğu sütun konumu ile SutunYonundekiHareketi topla, sutunKontrole ata..

3. Pacmanin harita üzerinde bulunduğu satır konumu ile SatırYonundekiHareketi topla, satırKontrole ata.

4. Eğer harita[satırKontrol][sutunKontrol] adresinde ‘#’şekli yoksa GİT 6

5. SutunYonundekiHarekete 0 ATA ve SatırYonundekiHarekete de 0 ata.

6. Eğer harita[satırKontrol][sutunKontrol] adresinde ‘&’ şekli yoksa GİT 8

7. 0 döndür GİT 14.

8. harita[Pacmanin satır konumu][Pacmanin sutun konumu] adresine boşluk ata.

9.Pacmanin satır konumunu SatırYonundekiHareket kadar arttır.

10. Pacmanin sütun konumunu SutunYonundekiHareket kadar arttır.

11. Eğer harita[Pacmanin satır konumu][Pacmanin sutun konumu] adresinde ‘+’ şekli yoksa GİT 13

12. skor +=1 ve yemKontrol=0

13. harita[Pacmanin satır konumu][Pacmanin sutun konumu] adresine ‘@’ şeklini yaz.

14. BİTİR.

